

PATTIE

et la COLÈRE de POSÉIDON

UN JEU DE JOAN DUFOUR, ALEXIS ALLARD ET CHRISTOPHE LAURAS
ILLUSTRÉ PAR MAËL LE BONNET

Regardez la vidéo
des règles !



INTRODUCTION

La vie s'écoule paisiblement dans la prospère cité grecque de Yolcos depuis que Jason a rapporté la Toison d'Or, il y a 80 ans. Mais lorsque les habitants érigent une statue en l'honneur de Zeus le roi des Dieux, son frère Poséidon devient fou de jalousie. Il lance alors un ultimatum au peuple de Yolcos : lui bâtir une statue encore plus spectaculaire dans un délai de sept jours, sinon une immense vague s'abattra sur la ville.

Pour accomplir cette quête, Pattie, jeune souris futée, Sam, le chat timoré qui l'a adoptée et Chickos, le goéland loufoque, embarquent à bord du mythique navire de Jason et ses Argonautes. Mais cet équipage d'anciens héros est quelque peu vieillissant et la petite bande d'animaux va devoir affronter à leur place les créatures mythologiques les plus redoutables et surmonter tous les dangers !

PATTIE



Pattie est une petite souris surdouée qui a soif d'aventures. Surprotégée par son père, elle mène une vie résignée et calme.

La quête qui se présente à elle va lui permettre de partir aux côtés de son idole, Jason, et de sauver Yolcos !

SAM

Sam est un chat d'un naturel stressé mais attentionné qui a adopté Pattie et s'occupe d'elle comme un vrai papa poule. Bien qu'il veuille protéger sa fille adorée, il va trouver le courage de braver le danger afin de l'aider dans sa quête.



CHICKOS



Chickos a tout du vieux briscard charismatique qui dit avoir connu mille aventures. Il ne rêve que d'une chose, en vivre une de plus.

Puisqu'il ne peut plus voler, il saute sur l'occasion de monter sur le bateau de Jason et entraîne Pattie dans son sillage.

JASON

Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce héros légendaire n'est plus tout à fait un jeune homme. Sympathique monarque, il part dans une nouvelle quête pour sauver sa ville. Son équipage d'Argonautes, désormais de vieux squelettes, se révèlent aussi séniles que lui. Heureusement Pattie est là !



BUT DU JEU

Pattie et la Colère de Poséidon est un jeu coopératif. Tous ensemble tentez d'apaiser la Colère de Poséidon en accomplissant 4 missions sans vous faire ralentir par les Cyclopes ! Si vous réussissez à libérer Jason de la prison, reprogrammer Nazar le robot, affronter l'Hydre et forger le Trident, vous gagnez la partie. En revanche, si les Cyclopes arrivent à vous ralentir et que vous n'arrivez pas à accomplir ces 4 missions avant de ne plus avoir de cartes, vous perdez la partie.

VOS MISSIONS SUR L'ÎLE DE TRINACTOS



Échapper aux Cyclopes
Regroupés au village, ils se déplacent sur toute l'île pour ralentir Pattie et ses amis.

Reprogrammer Nazar le robot



Pattie et ses amis devront reprogrammer le robot des Cyclopes pour s'en servir contre eux et quitter l'île !



Libérer Jason de la Prison

En arrivant sur l'île, Jason est capturé par les Cyclopes qui veulent le manger ! Pattie et ses amis ont besoin de lui pour pouvoir repartir de l'île.

Combattre l'Hydre

L'Hydre garde farouchement la forge dont Pattie et ses amis ont besoin pour fabriquer le Trident et apaiser la colère de Poséidon.



Forger le Trident

Une fois forgé, il sera ramené à Yolcos pour apporter la touche finale à la statue de Poséidon.

MATÉRIEL

Le plateau de jeu
Île de Trinactos



24 Cartes Héros



8 Cartes Cyclope



8 pions Cyclope et leurs supports

28 jetons Mission



4 jetons Colère de Poséidon



MISE EN PLACE

1. Placez le plateau de jeu au milieu de la table.

2. Placez les 4 jetons Colère de Poséidon dans chacun des 4 lieux de l'île sur leur emplacement respectif.



3. Triez les jetons Mission par symbole (couleur) et mélangez-les séparément. Constituez 4 piles de jetons face cachée et placez-les dans chacun des 4 lieux de l'île sur leur emplacement respectif (les jetons rouges sur l'emplacement Trident, etc.).



4. Placez 1 pion Cyclope sur une case dans chacun des 4 lieux de l'île. Placez les 4 pions Cyclope restants dans le village.



5. Mettez de côté les cartes Cyclope et mélangez les cartes Héros. Chaque joueur en pioche 3 et les place face visible devant lui.



6. Piochez 1 carte Héros et placez-la, face visible, sur le 1er emplacement à gauche du plateau, au-dessus du bateau, pour commencer la rangée de cartes.

7. Prenez 2 cartes Cyclope et mélangez-les aux cartes Héros restantes pour former une pioche face cachée près du plateau. Réservez une place à côté pour la défausse. Les cartes Cyclope restantes ne seront pas utilisées pour cette partie.



Mode Aventurier

Pattie relève le défi de l'île de Trinactos trop facilement ? Augmentez la difficulté en ajoutant des cartes Cyclope dans la pioche.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en trois phases :

- Jouer une carte Héros, cette action est obligatoire,
- Accomplir les Missions, révélez les jetons Missions et apaisez la Colère de Poséidon,
- Fin du tour, piochez une nouvelle carte Héros pour en avoir 3.

Le joueur qui commence la partie est le dernier à avoir vu le film d'animation « *Pattie et la colère de Poséidon* » ou celui qui imite le mieux la souris Pattie.

Durant la partie, tout le monde peut échanger des informations librement et discuter de la stratégie. Mais c'est le joueur dont c'est le tour qui choisit la carte qu'il veut jouer. Vous jouez chacun à votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Jouer une carte Héros

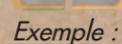
Cherchez sur vos cartes un ou plusieurs symboles (Prison, Robot, Hydre, Trident ou Cyclope) qui peuvent compléter ceux de la dernière carte posée sur le plateau. Choisissez **1 carte Héros**, posez-la à droite de la dernière carte et vérifiez les symboles complétés.



L'Argo : le bateau des Argonautes est un **joker**. Chaque moitié complète le symbole qui lui est associé.



Si vous complétez l'Argo en entier, vous pouvez révéler le **jeton Mission** du lieu de votre choix.



Exemple :



Révélez 1 jeton Mission *Forger le Trident*

Révélez 2 jetons Mission *Libérer Jason de la Prison*

Chassez 2 Cyclopes



Chaque **symbole complet** (ici le Trident) permet de révéler **1 jeton Mission** du lieu correspondant.



Chaque **symbole Cyclope complet** permet de **chasser 1 Cyclope** de n'importe quel lieu. Reposez le pion choisi au village.



Bonus x2 : lorsque vous complétez un symbole avec ce bonus, **appliquez 2 fois l'effet** : révélez 2 jetons Mission ou chassez 2 Cyclopes.

Appliquez les effets des symboles complétés dans l'ordre de votre choix **en piochant les jetons un par un**. Vous pouvez choisir de chasser les Cyclopes avant de piocher les jetons Mission ou intercaler la chasse de 1 Cyclope entre la révélation de 2 jetons Mission ou bien encore les chasser en dernier.

Astuce : Entre nous, vous n'êtes **pas obligé d'appliquer tous les effets** des symboles complétés. Vous pouvez choisir d'en appliquer une partie seulement ou même aucun. Cela peut parfois être un choix judicieux pour éviter de faire venir des Cyclopes.

Accomplir les Missions

Quand un **symbole est complété**, révélez le **premier jeton de la pile** correspondant au symbole et **appliquez immédiatement son effet** avant d'en révéler un autre.



Mission réussie

Bravo ! Vous pouvez placer ce jeton sur le lieu du plateau correspondant. Chaque jeton a une **case unique** qui lui est réservée. Vous devez placer le jeton sur cette case afin de **reconstituer l'illustration**.



Cyclope

Un Cyclope arrive ! Prenez **1 pion Cyclope dans le village** et placez-le **sur une case vide** du lieu où vous avez pioché le jeton puis retirez définitivement ce jeton de la partie.



Attention ! Si un pion **Cyclope occupe la case réservée** pour ce jeton, alors vous **ne pouvez pas placer le jeton** ! Vous devez alors le **remettre** face cachée **au-dessus de la pile de jetons**. Il vous faudra chasser le Cyclope avant de pouvoir placer ce jeton. Tant que vous ne l'aurez pas chassé, il sera donc inutile de révéler des jetons de ce lieu.

Si toutes les cases sont déjà occupées, par un jeton ou un Cyclope, ajoutez le Cyclope sur une case déjà occupée par un autre Cyclope. Il peut donc y avoir plusieurs Cyclopes sur la même case !

Apaiser la Colère de Poséidon

Lorsque vous complétez une Mission en plaçant le 4^e jeton Mission réussie sur un même lieu, **retournez immédiatement le jeton Colère de Poséidon** correspondant sur sa face **Argo**.



Dès cet instant et pour le reste de la partie, à chaque fois que vous devez révéler un jeton correspondant à ce lieu, vous pouvez choisir de révéler un jeton sur n'importe quel autre lieu de l'île de Trinactos.

Rappelez-vous, aussitôt le 4^e jeton Colère de Poséidon retourné, vous gagnez la partie !



Fin de Tour

Quand les **5 emplacements** de carte Héros du plateau sont **occupés**, **défaussez les 4 premières** cartes de la rangée et placez la **dernière en 1^{er} position**.



Ensuite, **piochez 1 carte Héros** afin d'en avoir **toujours 3**.



Cartes Cyclope

Quand vous piochez une carte Cyclope, **prenez 1 Cyclope dans le village** et placez-le **sur une case vide** du lieu de votre choix. Défaussez ensuite la carte Cyclope et piochez une nouvelle carte afin d'avoir 3 cartes Héros.

S'il n'y a plus aucune case libre, placez le Cyclope sur une case qui comporte déjà un ou plusieurs Cyclopes.

Quand la pioche est épuisée, **ne mélangez pas la défausse** pour refaire une pioche. Pour le reste de la partie, vous ne piochez plus de carte et vous continuez à jouer avec les cartes qu'il vous reste.

FIN DE PARTIE

VICTOIRE

Aussitôt que vous avez **réussi à retourner les 4 jetons Colère de Poséidon** sur leur face Argo, la partie est gagnée.



Pattie et ses amis repartent de Trinactos en compagnie de Jason et des Argonautes. Zeus leur donne un petit coup de pouce pour qu'ils rentrent à temps à Yolcos. Poséidon, satisfait, peut ainsi mettre la touche finale à sa statue avec le trident et restitue la légendaire Toison d'or qui protège la ville.

Êtes-vous prêts à relever un nouveau défi ?

Faites une nouvelle partie en mettant plus de cartes Cyclope. Réussissez cette nouvelle aventure en compagnie de Pattie et ses amis !

DÉFAITE

Si malheureusement vous **ne parvenez pas à retourner les 4 jetons Colère de Poséidon** sur leur face Argo avant d'avoir joué toutes les cartes, alors les Cyclopes ont gagné.



Retenez l'aventure en essayant de bien communiquer. Si la difficulté vous paraît trop élevée, vous pouvez enlever une carte Cyclope.

Mode Super Aventurier

Si vous devez ajouter un Cyclope et qu'il n'y en a plus au village vous avez perdu la partie.

TAT

- tatprod.com
- facebook.com/tatprodofficialpage
- instagram.com/tatproductionsofficiel/

© TAT productions, Apollo Films Distribution, France 3 Cinéma / 2023



- www.jyde-games.com
- facebook.com/JyDe.Games
- instagram.com/jyde_games/

© JyDe 2023 tous droits réservés.